no.314
1987年 8/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
AUGUST 15, 1987

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

セガ社協力の「マッハビジョン」

夢工場の人気者

七月十八日から四十四日間の会期でニューメディアのイベント「夢工場'87」(フジサンケイグループ、関西テレビ放送主催)が、東京は晴海の国際見本市会場、大阪は南港のインテックス大阪でそれぞれ同時開催されており、この中で㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)の技術協力によるラジコンカーとTVゲームを初めて合体させた「マッハビジョン」が大変な人気を呼んでいる。

「夢工場87」は「ニューメディアについて、ソフトとハードを握手させて、真に大衆のものに広げる」というのが主催者側の企画意図。会場内はメルヘン調やお化け屋敷ふうにしたパビリオンなどが並び、遊園地のような楽しい雰囲気のある装飾が随所に施されており、ニューメディアに親しみを感じさせ、その技術を自然に理解させるような工夫がなされている。

「マッハビジョン」は日産自動車が提供するパビリオン「スーパーゲームZ」の中の中心施設で、「夢工場87」の呼びもののひとつ。これは八分の一スケールのラジコンカーに超小型カメラを搭載、このカメラによる映像がコックピット型TVゲーム機の画面に映し出され、プレイヤーはこの画面を見ながらハンドル、アクセル、シフトの操作を行なうというもの。ラジコンカーレースとTVゲームを初めてドッキングさせたことで、話題となっている。

「マッハビジョン」で見たラジコンカーからの画面

この小型ビデオカメラは日立電子製のMOS型撮像半導体を使用しており、光に感じる固体撮像素子が、わずか三平方㌢㍍に三十万個以上も入っているというもの。撮影用には広角レンズを使用。また撮影条件を良くするために、コース以外は全体に照度を低く(暗く)している。

ラジコンカーには小型カメラとともにビデオ送信機、バッテリーなども載まれ、撮影した光景は無線でコックピットのTV画面に送られる。このコックピット型キャビネットは、セガ社「アウトラン」を使用し、画面に合わせて座席が左右へ揺動する。レースは五台で展開し、未来都市をイメージしたジオラマの周囲八十㍍を走行。観客のために実況中継用として、ビデオプロジェクターによる百㌅スクリーン、二十七㌅TVモニター数個を設置。プレイは一回約一分半で、約三時間待ちの長蛇の列を作るほどの人気となっている。

「マッハビジョン」を展開しているようす(写真は大阪会場にて)

ゲームコーナーも大盛況に
家庭用液晶3Dゲーム披露

「スーパーゲームZ」内にはこのほか次の施設など設置。①「3Dビデオゲーム」=セガ社の海外向け家庭用TVゲーム機「セガ・マスターシステム」(液晶シャッター方式のメガネ使用)により、「夢工場87」用に開発したガンゲームの3Dソフト「ミサイルディフェンス」と、爆弾などを破壊していくポニー開発「ウェディング・ズー」の二種類を披露した。②「アフターバーナー」までセガ社一連の体感ゲーム機と、同社を含む各メーカーのTVゲーム機約百台を設置、一回百円(一部は二百円)で運営。以上はセガ社が協力。③「ウルティマⅣ」=同名の米国製パソコンソフトと、ポニーが発売する同ソフトのファミコン版を紹介。④「しりとりロボット」=顔がモニターになっており、画面を見ながらキーボードによりしりとりをするもの。

同パビリオン以外の主なものとしては、ハイテクを駆使したファンハウス「夢トンネル」、七十㍉全天周映像装置による直径二十四㍍の映像ホール、三百四十台のブラウン管(二十㌅)を四段、三百六十度に並べ、ビデオの映像を楽しむ「ディスコビジョン」、特殊効果を組合わせた映像や錯覚空間などを楽しませる「メルヘンジャングル」、二百㌅ビデオプロジェクターによる「ビデオライブ3D」、液晶シャッターをはめ込んだのぞき穴をのぞいて3D映像を見る「妖精天国」、偏光メガネ方式の映像「3Dファンタジーバルーン」、ニューメディア技術を妖怪の超能力に置き換えて表現した「ゲゲゲの鬼太郎館」などがあり、立体映像を採用した施設がかなりある。

なおAM業界からはセガ社のほか、西日本ドリーム産業㈱(本社北九州市、枡和敏社長)が、同社が国内総発売元となっている米国製「キッドウォッシャー」(洗車機のようなもので人間を洗う)と、ショッピングゾーン「楽市楽座」内の「パーティランド」(物販店)を設置、運営している。

AOU中西会長辞任

とりあえず副会長合議制、駒井氏が会長代行に

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(AOU)は七月二十一日、中西昭雄会長が二十日付で辞任届を提出したことを明らかにした。当面は駒井徳造副会長が会長を代行していくことになっている。

中西会長辞任は「一身上の理由」によるとされているが、新風営法に基づく手続きに関し警視庁とタイトーの間でトラブルがあったことによるものと見られている。

AOUでは急ぎ副会長三名(駒井氏、梅原靖三氏、加藤駿介氏)が協議した結果、辞任届の受理に関して緊急理事会や、受理した場合の後任会長選出のための総会など開催する必要があるが、当面の措置として駒井氏を会長代行とし、三名の副会長による合議制でAOUを運営していくことになった。駒井氏が会長代行となるのは、第五回理事会で会長代行順位を決めており、駒井氏が一位となっているため。

また東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会(TAMOA)でも同様に中西昭雄会長が辞任届を提出したが、TAMOAでは内田博副会長が海外出張中のため七月下旬現在、当面の措置も未定となっている。

プレイゾーン含む

東北博覧会開催

宮城AMOP協は泉陽通じ参加

「未来の東北博覧会」(宮城県、仙台市など共催)が七月十八日から七十三日間にわたり、仙台市港地区で盛大に開催されており、同博の遊園地部分「プレイゾーン」を明昌特殊産業㈱(本社大阪、福田三徳社長)と泉陽興業㈱(本社大阪、山田三郎社長)の二社が担当、また宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会(事務局仙台市、佐久間正則会長)が泉陽を窓口として、ゲーム場と小型乗物機コーナーを運営している。

同博は"東北新時代の夜明け"をテーマとしており、二十八ヘクタールという広大な会場面積とパビリオン総数三十三館は、地方博としては史上最大級の規模であり、また同博独自のいろいろな試みもなされている。

主催者側では、期間中入場者数を二百万人と見込んでいる。

遊園地部分は大型遊園施設から小型機まで、明昌と泉陽がそれぞれ十二施設ずつを運営。宮城県AMOP協会は会員十社にメーカー数社が協力し、ゲーム機約八十台と定置型乗物機二十台を、テント張りで設置運営している(次号で詳報予定)。

東北博の遊園地部分「プレイゾーン」のようす

遊技機賭博追放の

ポスター完成、配布

AOU第9回理事会で新風営法対策を提言

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、AOU）は七月八日、東京・大手町のサンケイ会館で第九回理事会を開き、六十三年度AOUステッカーについてなど審議した。

同理事会には正副会長のほか十三地区二十名の理事（うち委任状は七地区八理事）が出席。まず「賭博ゲーム追放ポスター」について、健全娯楽営業推進委員会の峯久委員長から、ポスター作成の経緯、図案、制作費などについて説明があり、了承された。このポスターは警察庁、AOU、JAMMAの連名で遊技機賭博追放を一般に訴えかけるもので、大型五千枚、小型一万五千枚印刷され、AOU加盟の各協会に一括送付され、各協会はそれを所属オペレーターに配付することになっている。このための制作、発送費として百五十万円の予算が承認された（なお制作費のうち半分はJAMMAが負担することになっている）。

任期満了に伴なう役員改選の時期が近づいているが、代議員選出基準のもとになる各協会会員数をどの時点で、どう確定するかが懸案となっていた。正副会長と理事は代議員の中から選出することになっており、代議員選出基準を確実に運用する必要のあることから、八月三十一日（年度末）現在の各協会所属オペレーター数および代議員名を、また役員改選の行なわれる総会までに地区ブロックごとに選出された理事名を、それぞれAOU事務局に届けることになった。これに伴ない、AOU会費は八月末現在を基準に半期分徴収し、翌二月末現在で後の半期分を徴収することになった。

六十三年度AOUステッカーについて、梅原靖三副会長が、前回からの改善事項として有効期間（一年を二年に）、頒布料（一枚六十円を百円に）をそれぞれ変更したい、と提案、これについて検討した結果、①有効一年間（前回どおり）、②各協会に百枚ずつ無償で配付し、それ以上は百枚ごとに一枚百円で注文を受け付ける、③ステッカーに店名を記入できるようデザインを変更してもよい——となった。

AOU加盟によるなんらかの経済的メリットが模索されているが、ひとつの方法として、メーカーの依頼でAOUが「商品流通調査」を行ない、調査協力金をメーカーが各協会に支払う、との方法が考えられている。これについてはAOUとして望ましいことであるが、メーカーが行なうことであるので、JAMMAとも交渉することとし、正副会長に一任することが承認された。

AOUエキスポ87開催による剰余金は、予算五百万円のところ約九百二十六万円となり、本会計に繰り入れられることが報告された。これは千円の一般入場券が千三百五十二枚売れたことなどによる。しかし一般入場客で会場が混乱したため、反省事項として来年のショー委員長に伝えるとのこと。

AOUが実施している「違法営業通報」のための「ハガキ」、また都道府県警察本部での「通報窓口となる電話番号」の公表については、さらに推進することが了承された（健娯営委でさらに検討した）。

以上のほか、AOU加盟の各協会の名簿を収集しておくこと、JAMMAの写真コンテストに協賛することが、それぞれ了承された。

理事会の最後に、ある理事が、「風俗営業となったことで受けている不利益は多く、新風営法が趣旨どおり施行されているか検証し（文書にまとめ）、国会に理解を求める必要がある。AOU設立二年になるが、本格的に新風営法対策を始めるべきだ」と述べ、風営法対策のための機関発足を提案した。これについては賛同する発言があったが、次回理事会で改めて検討することになった。

AOUが配布を開始した遊技機賭博追放ポスター

AOU健娯営委

抜本的対策模索

通報だけでなく現状分析も

AOUの健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）の第六回会合は、七月八日、AOUの理事会に続いて開かれ、AM業界を脅かす遊技機賭博対策について討議を重ねた。

「賭博ゲーム追放ポスター」の制作、配布の予算については理事会で承認ずみで、配布方法について細部を決定した。それによると、JAMMAに対し必要枚数、また広域三社（セガ社、タイトー、ナムコ）に対し各営業所など必要枚数をそれぞれ一括配布する。AOU加盟の各協会にもそれぞれ一括配布し、各協会は所属オペレーター（但し広域三社を除く）に配布することになっている。

なおこのポスターは七月下旬、各地に配布された。（上にポスターの写真）

都道府県警察本部での「違法営業通報電話」公表については、AOUとして各警察本部あて文書を作成し、改めて要請することになった。発信人はAOU会長、委員長（と地元協会長）の連名とし、地元協会長の名を入れるかどうかは地元協会に委ねる。その他、いくつか工夫し、円滑に通報電話ができるように持っていくことが確認された。

また「通報ハガキ」は記入要領など再検討し、改めて推進していくことが確認された。

一方、これらに関して「密告は好まれない」との意見も出されている。また「AM機業者と賭博機業者は別なのに、通報することで逆に同一視される傾向がある。賭博取締りを行なうはずの警察側に疑問があるようだ」との意見もあった。

今後の対策については、「八号営業の対象となる遊技設備はいわゆる賭博機に限定し、それ以外は許可不要にするべきだ。このための遊技機基準を作る必要がある」との意見があり、これについては次回検討していくことになった。

上の写真はAOU第9回理事会、下は健娯営委第6回会合のようす

日本SC遊園協が臨時総会

賛助会員制採用

SC以外の業者も事業に参加

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、会員六十八社、NSA）では七月二日、愛知県・三谷温泉のホテルふきぬきで第六回例会とともに臨時総会を開き、賛助会員制を設けるための定款変更を行なった。

同臨時総会には委任状二十八社を含む六十一社が出席。賛助会員制の設置を承認し、これに伴い定款および会費規定の一部を変更した。この賛助会員は、正会員（大規模小売店舗内などで遊園施設の管理運営を営む法人または個人）以外の者で、同協会の事業に関連する事業を営む者——となっており、総会の議決権はない。入会金は五万円、年会費は三万円。

第六回例会では、第八回理事会（五月二十八日）の決定事項を報告、了承した。その中で同協会が行なう「業務セミナー」については、東京ディズニーランドの上沢常務を講師に迎え、十月に開催するとの報告があった。

なお例会に先立ち㈱水野商会運営「トッポジージョ」と豊田生協内ロケ、㈱三栄商会運営の蒲郡市八百半店内「ちびっこひろば」などを見学した。

サービス業の特別税制

風営は恩恵なし

遊園地経営なら特別償却など

特定の中小企業および流通・サービス業などの事業基盤強化のため、通産省・サービス産業室が進めていた「中小企業等基盤強化税制の創設」は、さきの国会で「租税特別措置法の一部改正」として成立、三月三十一日公布、四月一日施行された。この税制で恩恵を受ける指定業種には「娯楽業」が含まれているが、新風営法の対象となる風俗営業と風俗関連営業については、適用されないことになっている。

この税制の要旨は、特定の中小企業者および卸売業、小売業、サービス業などの事業基盤強化設備について、二年限りの措置として、一定の要件の下で、取得金額の三〇%の「特別償却」と取得金額の七%の「特別税額控除」（但し当期税額の二〇%以内とし、超過分は一年繰返しを認める）のいずれかを選んで行なうことができる、というもの。リース資産に関しては、一定の要件の下で七%の「特別税額控除」を認める、としている。＝税制特別措置法第一〇条の四、第四二条の七。

サービス業で「その基盤の強化を通じて消費の拡大、雇用機会の確保等国民経済の安定及び発展に資することが必要なものとして政令で定める事業を営む」個人または法人が、機械や装置などの資産を取得した場合、通常の償却だけでなく特別償却が認められる。認められるサービス業は旅館業、公衆浴場業、映画業、娯楽業など具体的な業種が政令、省令で定められており、その上で新風営法に規定する風俗営業と風俗関連営業を除く、と明記している。

うち「娯楽業」とはゴルフ場、ボウリング場、遊園地の各経営となっているので、遊園地（屋上遊園地を含む）の場合、風営「八号営業」に該当しているかどうかによって、この税制を受けられないかどうかが決まることになる。なおこれは中小企業、大企業の両方に関係するものとなっている。

アフターバーナー披露

セガ社、今夏最大の新製品として記者発表

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では七月十三日、東京・千代田区のホテルニューオータニで、同社TV体感ゲーム機第六弾「アフターバーナー」の記者発表を行ない、同機を中心に新TVゲーム機数機種を披露するプライベートショーを開催。そして十五日に大阪、十七日に札幌、福岡の各三会場でも発表会を順次開いた。

東京会場には、海外の業者を含め約七百人のオペレーターら関係業者が集まった。また大阪会場は大淀区のホテルプラザで開かれ約四百人、札幌会場は同社札幌支店で百人、福岡会場は博多の結婚式場「ウェディングコート・フジキ」で百二十人と、四会場合わせて約千三百人が参集した。

記者発表会には同社から、小形武徳・販売事業本部長、鈴木久司・研究開発本部長、佐藤秀樹・同副本部長、倉沢申・第四研究開発部長、浜原慶三・海外事業部長が出席し、榊野秀樹・宣伝部長が司会となって進められ、集まったマスコミ関係の記者約三十人を前に、「アフターバーナー」について説明した。

その中で小形販売事業本部長は同機について、「映画"トップガン"での飛行テクニックとドッグファイトをモデルに、それをリアルに体験できるようにしたもの。キャビネットが前後に、座席部分が左右に動く"ダブルクレイドル機構"の採用と、逆さまになった戦闘機から見た光景までみることができる三百六十度ローリング画像が最大の特徴」とし、販売計画に関しては「"ダブルクレイドルタイプ"のほか座席部分のみの"クレイドルタイプ"、海外市場向けの"アップライトタイプ"と三タイプ準備し、国内外合わせて一万二千台、八十億円の販売を見込んでいる」と語った。

また同機のハード、ソフト面について鈴木研究開発本部長が「CPUおよびメモリー容量は、これまでの体感ゲームの中で最大。このためスピード感は『アウトラン』よりも三〇%アップした。なお展示品は未完成（完成度七割）で、いくつかの空中戦シーン、クラッシュ時のショックの種類、急加速用スロットルなどを追加する予定」と説明。

同機には16ビットのCPU二個と8ビットのCPU一個を使用、プログラムメモリーに一メガバイト、グラフィックメモリーは二・三メガバイトの容量で、画面カラーは三万二千色となっている（遊び方などは本号「話題のマシン」参照）。

セガ社新作記者発表会にて、上の写真（左から）鈴木、小形各本部長

このほか今回発表されたTVゲーム機は次のとおり。①「シューティングゾーン」＝銃で画面上の標的を撃つガンゲームで、アップライト型。銃に内蔵の光センサーが、画面上の着弾点を検出する機構。②「オパオパ」＝迷路状画面のドットを取っていくもので、二人同時プレイも可能。③「スーパーリーグ」＝同社「メジャーリーグ」をバージョンアップした野球ゲームで、操作盤にバッターの人形が立ち、指で人形のバットを手前に回し、バットを上下動させて高低を決め、指を放すとスイングするという操作方法が最大の特徴（試作機）。④「ワンダーボーイ・モンスターランド」＝同社「ワンダーボーイ」にロールプレイング要素を加えたコミカルアクションゲーム（以上のうち①②は本号「話題のマシン」参照）。

また「スーパーハング・オン」（アップライト型）、「イングリッシュ・マーク・ダーツ」、カードシステムなども展示された。

なお以上のものは東京と大阪会場ではすべて展示されたが、札幌と福岡会場では一部出品を省略したものもある。

セガ社新作展のようす。上は東京会場、下は大阪会場にて

出展56社と7%増

今年のAMショー申込み状況、8月4日に小間決定

第25回アミューズメントマシン（AM）ショーは、日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）と全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）の共催により、十月七、八日の二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれることになっているが、七月十五日に出展申し込みが締め切られた結果、今年は昨年より三社多い五十六社が出展することになった。新風営法施行前の五十九年の出展社六十社には及ばないが、出展社数は回復しつつある。

出展申し込み小間の区画別内わけは、アーケードゲームが三百二十八小間（昨年三百三十五小間で二%減）、メダルゲームが四十七小間（同三十六小間で三一%増）、小型乗物機・遊園施設が百五十小間（同百三十三小間で一三%増）、出版関係が五小間（昨年と同数）で、計五百三十小間（昨年五百九小間で四%増）となっている。アーケードゲーム関係の減少に比べて、メダルゲーム関係が前回同様に増加しており、新風営法による影響が続いていると見られている。

JAMMAとJAPEAからなるAMショー委員会、ショー実行委員会では、当初設定の四百六十四小間よりも申し込み小間数がオーバーしているため、大きな小間から削減するなど調整していく、としている（十二小間以上が削減の対象となる見込みだ）。これは例年行なわれている調整作業で、八月四日に東京で開かれる「ショー説明、小間決定会」で具体的な小間の配置などがすべて決まることになっている。

出展申し込み小間数の多かったのは上から順に、アーケード関係ではセガ社、ナムコ、コナミ、タイトー、テクモ、ジャレコ、データイースト、日本物産、SNK、カプコン、コアランド、また乗物・遊園施設ではトーゴ、ホープ、タスコ、スナガ開発、ミゼッティ、明昌と岡本。

全出展社名は次のとおりである（五十音順、社名の下の数字は申し込み小間数）。

AMショー出展社

アイレム販売㈱13、朝日エンジニアリング㈱8、旭精工㈱6、㈱アポロ2、㈱アミューズメント産業出版2、アミューズメント通信社2、㈱ウッドプレイス6、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）15、㈱大阪テント4、思川企画㈱6、㈱カトウ製作所2、加藤工業㈱6、㈱カプコン20、㈱カワクス5、関西娯楽㈱4、㈱関西精機製作所6、コアランドテクノロジー㈱10、コナミ㈱33、㈲こまや製作所4、㈱サミーインダストリアル2、三和電子㈱3、㈱ジャレコ30、信水貿易㈱3、スナガ開発㈱8、㈱セイミツ商事4、㈱セガ・エンタープライゼス40、泉陽興業㈱と泉陽機工㈱8、㈱総商4、綜合ユニコム1、大仙産商㈱2、㈱タイトー36、㈱太陽自動機3、高松商事㈱3、タスコ㈱16、辰巳電子工業㈱8、テクモ㈱28、㈱デーシーパック1、データイースト㈱20、東亜無線電機㈱1、㈱トーケン2、㈱トーゴ22、㈱ナムコ33、日邦産業㈱8、㈱日本コインコ2、日本物産㈱18、バーリーサービス㈱3、フタミ観光㈱3、㈱ホープ18、真砂工業㈱4、ミゼッティ工業㈱10、明昌特殊産業㈱と㈱岡本製作所10、㈱友栄2、ユニバーサル販売㈱12、㈱リッツ・ファンタジィ2。

なお昨年の出展社で今回出展しないのは六社となっている。

特許・実用新案 出願公告・公開（7月11日〜25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

七月十七日＝「ゲーム装置」、松下電器産業㈱（大阪）、62-322953、56-73079。同、62-322954、56-75214。

七月二十三日＝「ピストル決闘式ゲーム盤」、㈱久留島製作所（東京）、江坂昭雄（東京）、62-33911、55-152783。

実用新案出願公告

七月二十五日＝「動物乗物」、真砂工業㈱（東京）、62-29016、56-78305。

特許出願公開

七月十七日＝「運転ゲーム機」、三村建治（東京）、62-161389、61-3580。

実用新案出願公開

七月十一日＝「ジグソーパズル」、データイースト㈱（東京）、62-108992、60-197783。

七月十五日＝「遊技施設」、小川テント㈱（東京）、62-111079、60-203497。

七月二十四日＝「再生装置内蔵の電動人形」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、62-116792、61-4129。

任天堂が家庭用立体TVゲーム
3Dファミコン
スクウェア、コナミなどが対応ソフト

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）では同社家庭用TVゲーム機「ファミリーコンピュータ」用〝3Dシステム〟を開発し、十月中旬に発売することを明らかにした。

この「ファミコン3Dシステム」は、液晶シャッター内蔵メガネ「スコープ」と専用アダプターをファミコン本体に接続し、同システム対応ソフトにより立体的な画像表現を実現できるようカスタム化したもの。

専用ソフトの画像は二重（右目用と左目用）になっており、これを六十分の一秒で左と右が交互に開閉する液晶シャッター付きメガネで見ると、画像が立体に見えるという仕組み。アダプターには、液晶シャッターを作動させる信号を送るICが内蔵されている。接続方法は、ファミコン本体前面の拡張コネクターにアダプターのコネクターを差し込み、アダプターのジャック（二つあり、二人用も可能）に、メガネの接続コード（長さ二・五㍍）のピンジャックを差し込む。価格はメガネとアダプターで六千円。

同システム専用ソフトは、第一弾として㈱スクウェアがカーレースゲーム「ハイウェイスター」（価格五千五百円）を八月上旬に発売する。これは同システム発売前に出るが、3D画面とそうでない画面を（セレクトボタンで）切り換えられるモードが付いている。続いて㈱ポニー、コナミ工業㈱などが十月中旬に同システム対応ソフトの発売を予定している。

なお同社では二月下旬から電話回線利用の相互通信ネットワークによるゲーム大会「ファミリーコンピュータ・ゴルフトーナメント」を開催（本紙第302号既報）、そのうち前半期に実施の「ゴルフJAPANコース」の結果がまとまり、また後半の「USコース」の途中経過もあわせて明らかにした。

「JAPANコース」には十三万四千三百二名の応募があり、上位百位までに記念の盾と、上位百位を含む五千名にオリジナルゴルフコース採用「ゴールデン・ディスクカード」が贈られた。現在実施中（八月末日まで）の「USコース」は、七月十九日現在で四万三千名の応募があり、これは入賞するとトロフィーほか一万名にボクシングゲームカセット「パンチアウト」が贈られる。同ゲームは同名業務用のファミコン版だが、発売せず賞品用に開発したもので、カセットは米国仕様と同じサイズで大きく、表面に金メッキが施されている。

同社では「JAPANコースのソフトは約七十万本も売れており、USコースも予想外に人気を高めつつあり、この企画は大成功と言える」としている。なおゲーム大会に応募するための相互通信用端末機「ディスクファックス」の設置店は、現在、全国で四百店となっている。

ファミコン3Dシステム（液晶シャッター内蔵スコープとアダプター）

東京都ゲーム場協会が
今年度総会開催
所轄ごとの業者団体結成も

東京都ゲーム場営業者協会（事務局東京、真鍋勝紀会長、会員四十九社）では六月二十四日、東京・池袋の東京大飯店で六十一年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認し、また任期満了に伴う役員改選の結果、全役員を再任した。

同総会には委任状十七社を含む二十九社が出席。六十一年度事業報告および収支決算案、六十二年度事業計画および収支予算案は、いずれも異議なく承認となった。事業計画については、①所轄警察署ごとの同業者組合設立に取組む、②警視庁所轄管内の同業者組合の連合会設立運営のため、他団体と一致協力して推進役を果たす、③遵法営業を推進するため広報活動を行なう、④協会員の事業活動を援助する――の四項目を重点活動方針として進めていくことになった。

同総会は非公開のため詳しいことはわからない。なお同協会は、東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（TAMOA）とともに、都下の警察署単位で八号営業者の団体を結成しようと準備を進めてきている。このため七月二十八日、渋谷署管内の八号営業者集会が開かれたもようだ。

プログラム著作物、7月までに
84件登録、公示
AM業界からは2件のみ

TVゲームソフトなどコンピュータープログラムの著作物の登録が、㈶ソフトウェア情報センター（事務局東京、平岩外四理事長）で四月一日から開始されており、七月一日までに八十四件の登録が官報で公示された。

この登録制度は昨年五月に公布された「プログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律」に基づいて、文化庁が指定した指定登録機関（同センター）に、コンピュータープログラムを著作物として登録し、プログラムの著作権に関して無断コピーなど著作権侵害行為に対処する際の立証を容易にするというもの。

登録の対象となるプログラムは、OS、パッケージプログラム、電気製品などに部品として組込んだROMに固定されている制御用プログラムなど、その種類、用途、言語を問わずすべてのコンピュータープログラムで、①「著作権の登録」、②「創作年月日の登録」、③「発行（公表）年月日の登録」、④「実名の登録」を一括して行なう。

登録手続きは、申請の趣旨を記載した「申請書」、著作物の内容を明らかにする「明細書」、「プログラムの著作物の複製物（JIS規格A6版マイクロフィルムに複製したプログラムリスト）のほか、「実名証明書」などに登録手数料（一件二万円）を添えて申請する。これを指定登録機関が審査（登録申請書類の確認など）を行なって登録、申請者に登録完了を通知するとともに官報で公示される（なお「著作権の登録」については公示されない）。

官報では「プログラムの著作物に係る登録の特例に関する公示」として、五月一日付官報に「第一号」が公示され、以後毎月一日付で公示。第一回目の五月公示では登録件数が二十件（すべて四月九日登録完了分）、六月公示で二十八件、七月公示で三十五件あり、この三回の公示（六月九日登録分まで）で計八十四件となっている。告示の内容は登録著作物ごとに①登録番号、②登録年月日、③登録申請者の住所、氏名、④プログラムの著作物の題号および分類の順に記載。

なお八十四件の登録のうちAM業界からは、㈱トーゴ「ゲームシステム」、アイレム販売㈱「ビデオゲーム『きね子』」のみとなっている。

コナミ「ル・マン24」の音楽
再編集し11曲で
アポロンからカセットテープ

コナミ工業㈱（本社大阪、菱川文博社長）のTVゲーム機「WEC ル・マン24」のゲーム音楽を収録したカセットテープ「オリジナル・サウンド・オブ・WEC ル・マン24」が八月二十一日、アポロン音楽工業㈱から発売される。

これは同ゲームのゲーム音楽を、アポロン独自で再編集した九曲とアレンジ・バージョンを二曲（うち一曲はボーカル入り）を収録したもの。エキゾーストノイズを加えて実際のゲームの雰囲気に近づけている。また全曲譜面、解説書、ステッカーが付いている。なおこれはカセットテープ版のみで、千円となっている。

同社は人気歌手のミュージックテープを中心に扱っているが、昨年五月に初めてのゲーム音楽レコード化としてファミコンゲームからの「グラディウス&ドラゴンクエスト」を発売。以後、ファミコン、パソコン、MSXなどのゲーム音楽を手がけてきた。同社の特徴としては一テープ（レコード）一ゲームを原則としている点にある。

そして昨年十二月より初の業務用ゲーム音楽として「グラディウス」（コナミ）、「熱血硬派くにおくん」（テクノスジャパン／タイトー）、「サラマンダー」（コナミ）を順次発売してきており、今回の「WEC ル・マン24」で業務用ゲーム音楽のレコード化は四作目となる。

カセットテープ「WEC ル・マン24」

友栄の初代社長
内田亀太郎氏死去
天寿を全うし、享年90歳で

内田 亀太郎氏

内田亀太郎氏（うちだ・かめたろう＝㈱友栄取締役会長）七月十一日午前十時三十分頃、老衰のため東京・板橋の富士見病院で死去、九十歳。福岡県出身。自宅は東京都板橋区本町二十八の一。

告別式は七月十四日午後一時から社葬として、板橋区小豆沢三の七の九妙亀斉場でしめやかに行なわれた。喪主は長男博氏（同社社長）。葬儀委員長は同社取締役の大川功氏。

亀太郎氏は、事実上内田博氏が昭和四十二年六月に設立した㈱友栄の社長に就任。同社はイトーヨーカ堂曳船店屋上での木馬の設置運営からスタートし、十周年を迎えた五十二年六月会長に、また専務の博氏が社長に就任した。今年六月に盛大に行なった二十周年祝賀会を見届けた後、その生涯を閉じたことになる。

本社と開発部門を統合
テクノスが移転
販売部門の別会社も同じ事務所に

TVゲーム開発で知られている㈱テクノスジャパンでは八月三日、本社と開発部門を統合した新しい事務所に移転した。同社の販売部門であるテクノスジャパン販売㈱も同時に同じ事務所に移転した。

㈱テクノスジャパン＝東京都新宿区歌舞伎町二丁目三十一の十一、第二モナミビル、☎二〇五－二五五五、滝邦夫社長。

テクノスジャパン販売㈱＝☎二〇五－三三三二、所在地と代表者は同じ。

東日本AM研究会
関東のゴルフ愛好者が会合

関東地区のAM機業者のゴルフ愛好者が集まりこの春に「東日本AM研究会」（事務局茨城県取手市、入江昭造会長・㈲タツミ娯楽）を結成し、現在会員を募集している。

同研究会は、ゴルフを楽しむだけでなく、ゴルフを通じてAM業界の現状などについての懇談を行なうという趣旨により、関東地区のAM業者の有志が集まって会員十七名で結成したもの。役員は入江会長以下、山本隆司会計（中央娯楽㈱）、大野圭一幹事（大野商事㈱）の計三名。

会合は隔月に開き、毎回「〇〇研究会」とテーマを設定し、関東各地のゴルフコースを順次回ることになっており、これまでに二回の会合を開催。第二回目は六月十九日、千葉県の我孫子ゴルフ倶楽部で開かれ、渡辺正雄氏（㈲渡辺アミューズメント）が優勝した。

第二回会合で会員を四十名に増やすことを決め、なお四十名まで先着順で入会希望者を募っている。入会金は五千円。申し込みは同研究会事務局（取手市井野台二の三の四十五、大野商事㈱内、☎〇二九七－七三－〇〇〇五）まで。

事務所移転

斗夢エンタープライズ＝山形市幸町十八の二十一、原田ビル、☎（〇二三六）四一－六四〇四、佐藤彰社長。

㈱キャピタル商事＝東大阪市小若江二丁目一の五、☎七二四－六七七七、八尾的社長。

新会社設立

㈲スカイ＝大阪市福島区鷺洲三丁目一の六の一〇三、☎四五一－八五二九、松樹八郎右衛門社長（㈱スカイからAM機部門を分離独立）。

論潮
偶然の的中

「遊技機は、その的中が通常人の技術を以って、ある程度左右できるもので、かつ、その度合いを改造できないものとする。

的中が偶然性にのみ左右されていわゆる賭博機とみられるものなど、善良の風俗を害するおそれがあるものは、たとえ賞品を提供しないものであっても取り扱わないようにすること」

これは今から十七年前の昭和四十五年六月、警視庁が当時の業界団体であるNAMAに示した、「遊技機の取り扱いについて」と題する文書の最初の部分（四項目あり、これは第一項目となる）である。

前半部分で言わんとしているのは、ゲーム機はその遊技の結果に関して技術介入性を持つものでなければならない、という一般論と考えられる。

後半部分は、一段と具体的に賭博遊技機に言及し、要するに賭博機具を取扱わないよう、業者側に求めている箇所である。ここでは「的中が偶然性にのみ左右される」とはっきりと、賭博機の性格を言い当てている。

当時は警視庁だけでなく、他の道府県警でも同じ見解で、賭博機具を使用した賭博犯の検挙に当たっていた。それはごく当然のことであったと言うことができる。

しかし新風営法の下では、賭博機具もAMゲーム機もいっしょくたになり、警察当局もその区別を論じなくなった。その結果、遊技機賭博は勢いを得て、全国に氾濫するようになった。これは遊技機賭博対策としては、とり返しのつかない大失敗となった――と言うことができる。

これらの結果、AMゲーム機業界にしてみれば、賭博機と同一視されるゲーム機を扱っている以上、厳しい規制を受けざるをえなくなっている。風俗営業となって法的に認知されたと喜ぶのは、賭博機業者だけであるにもかかわらず、AMゲーム機業者の一部にも同じような考えを持つ者がいる。理由のない規制を撤廃すべく立ち上がらない限り、規制はますます強化される、と予測されるのに、だ。

謹告

平素は格別のご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

お陰様をもちまして、弊社ファミリーコンピュータは昭和五八年七月発売以来今日に至るまでに一、〇〇〇万台を超える販売を達成し、また昨年二月に発売しましたディスクシステムにつきましても既に二五〇万台の販売を行なうことができましたこと、偏にお取引店各位の変らぬお引立の賜物と重ねてお礼申し上げます。

ご高承のとおり、右ディスクシステム用ソフトウエアプログラムにつきましては、ユーザーの便宜に供するため、弊社「ディスクライター」による書き換えを致しておりますが、最近右弊社の「ディスクライター」によることなく、無断で違法な自動複製機器を使用し、複製のうえ一般顧客に販売、頒布するダビング業者が全国、特に首都圏を中心に多数出現するに至りました。右ダビング業者によるソフトウエアプログラムの複製、販売、頒布行為は著作権法に違反すること明白であります。一部の業者は自らの違法行為を隠蔽するため「修整」もしくは「修理」のため等と詭弁を弄していますが、実態は違法な複製行為であること疑う余地はありません。

なお、弊社は右「ディスクライター」以外の機器による複製については如何なる第三者にもこれを容認しておりません。

また、右自動複製機器をリース業者より貸与を受け、営利目的をもって侵害となる複製に使用させた者も著作権法違反に該ることは言うまでもありません。

弊社は既に判明した一部のダビング業者を著作権法違反で刑事告訴しておりますが、今後もかかる違法行為に対しては刑事、民事上の法的手段を以て厳しく対処して参る所存でありますので、今後共当業界の秩序ある発展のためご協力賜りますよう宜しくお願い申し上げます。

昭和六十二年六月

任天堂株式会社
代表取締役 山内 溥

各位

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

仙台・駅前

第42回

伊達六十二万石の城下町として栄えた仙台は、人口約七十万人で、東北地方の行政、文化、経済の中心地である。〃杜の都〃と呼ばれるように、市内にはケヤキ、イチョウなどが繁り緑の多い町である。今年七月五日には全国で九都市目、東北では初の地下鉄（市営地下鉄南北線）が開通し、話題となっている。

市の中心街を東西に青葉通り、広瀬通り、定禅寺通りの三本の大通りが走り、これらに囲まれた内側が繁華街となっている。中央通りは仙台を代表するショッピング街で、中央通りの最も駅寄りの〃名掛丁センター街〃にはゲーム場が集中している。この名掛丁を中心に中央通り約三百㍍の区間に八軒のゲーム場がある。

これだけゲーム場が集中すると、過当競争が当然予想されるが、その心配は現在までのところ、まったくないようだ。八軒のうち五十円プレイを積極的に採用している店は一軒だけで、他の七軒はほとんど採用していない。地元関係者によると、仙台駅周辺は専門学校、予備校が多く、東北五県から学生が集まって来るそうで、ゲーム人口が多いことが過当競争の起きない最大の理由のようだ。

「プレイシティキャロット・仙台店」は駅から歩いて二、三分のところにある。㈱ナムコの直営で広さは約五百六十平方㍍。TVゲーム機約百台（テーブル型五十四台、コンソレット型三十台、コックピット十一台、VS型七台など）、アーケード機二十五台、フリッパー六台、ビリヤード二台、エアホッケー一台などが設置されている。また同店の一角にはジュース、アイスクリームなどを販売するドリンクコーナーのほか、レストコーナーもあり、レーザーディスクの上映も行なっている。

同店は今年七月初めに改装され、白を基調に壁面は幾何学模様のデザインで奥行きを出し、所々に石の飾りをはめ込みアクセントを付けている。同店内はもともと明るかったが、改装によりさらに明るくなったとのこと。二階といっても同店の場合は、駅前の二階遊歩道〃ペレストリアン・デッキ〃から直接店内に入れるため、一階と変わりがないという。

同店の客は近くにある予備校、専門学校の学生が多く、午後三時頃から六時頃までが客の最も多い時間帯とのこと。「夜間の客がメインでなく、以前から営業時間は午後九時までとなっていたため、新風営法による影響はほとんどない」と同店の若生栄一店長は語る。また今後の運営については「明るい雰囲気のゲーム場を第一に、仙台地区に多いナムコファンに喜ばれる独自の店作りをしたい」と語っている。

「ハイテク・セガ仙台」はセガ社のカードシステム第五号店で、今年六月二十一日にオープンした仙台では最も新しい店である。広さは約三百三十平方㍍で、カードシステムのTVゲーム機が六十八台（テーブル型三十二台、シティ型二十五台、コックピット、アップライト型合わせて十一台）、フリッパー五台、メダルゲーム機三十五台が設置されている。

カードシステムは全機二度数で一プレイとなっている。カードは五百円と千円の二種類であるが、売上枚数では五百円カードが約八割を占めているとのこと。五百円カードが多いため、カードの使用率は百パーセントに近く、持ち帰りはほとんどないという。

メダルは十枚で二百円となっており、これがこの地区の相場のようだ。店内は白を基調とした装飾で、照明も強いため非常に明るい。照明はTVゲーム機への反射が少ないダウンライトとスポットライトが使われている。

同店の客層は中、高校生と専門学校の学生が主体となっているとのこと。仙台で初のカードシステムということが口コミで伝わったらしく、かなり遠くから来る学生も多いようだ。同店の中越利也店長は「開店してからまだ一ヶ月であるため、今後の予想は立てにくいが、スタートとしては順調と言える。客層としてはサラリーマンが比較的少ないので、今後はこの層に的を絞っていきたい」と語る。なお同店は地下一階のため、入口のディスプレイを目立つようにしたところ、「Gマシンの店と間違われたのにはびっくりした」と同店長は話す。

「プレイランド・ファンタジー」の店内にて。テーブル型TVゲーム機に、照明の反射を防ぐとともに向かいの客を気にせずプレイできるよう配慮したセガ社特製フードを設置している

右上と下の写真はいずれも「プレイシティキャロット・仙台店」にて。空間を広く感じさせる大きな壁面イラストが目を引く

「プレイシティキャロット」の若生栄一店長。同氏は「ファンに喜ばれる独自の店作り」を基本的な運営方針として進めている

左の写真は「地下鉄の開通以後、人の流れが変わってきた」と語る「ジョイランド金ちゃん」の西沢多計男店長

奥行きが約50㍍もあり天井の電飾も長大で目立つ「ジョイランド金ちゃん」の店内（右上）、壁面に豆電球をあしらった特徴のある装飾を施している「アミューズパーク」の店内のようす（右下）

6月下旬にオープンしたばかりのセガ社カードシステム5号店「ハイテク・セガ仙台」の店内（上の写真）と同店の中越利也店長

〃女性サービスデー〃も

「ジョイランド金ちゃん」は㈱タイトーの運営である。広さは約三百三十平方㍍であるが、奥行きが大変に長く約五十㍍ある。ゲーム機は約百四十台で、うちメダルゲーム機が十三台、ビリヤードが二台となっている。TVゲーム機は百十台（テーブル型二十台、MTおよびミニアップ型約八十台、コックピット十台など）、フリッパーは七台設置されている。

同店は今年二月改装し、店内を明るくしたとのこと。入口から奥に向かって天井に取り付けられたイルミネーションに特徴がある。照明はすべて間接照明で、ゲーム機に反射しないように工夫されている。

客層は専門学校の学生が主体で、小、中学生は少ないとのこと。今年四月にビリヤードを設置してからは、サラリーマン層も増えてきたという。

同店の西沢多計男店長は「新風営法の施行後、一時的に売上げがダウンしたが、すぐに回復した。地下鉄の開通もあって、最近、人の流れが変わってきているようで、今後売上げにも多少影響があるかもしれない」と語る。

駅前地区ではタイトーの運営する店は四軒あるが、四店共通のサービス券を発行しているほか、各店ごとにいろいろなサービスを行なっている。同店の場合は誕生日サービスとして、二ゲーム無料サービスを行なっており好評とのことだ。

「プレイランド・ファンタジー」は今年三月の開店でセガ社が運営している。広さは約二百五十平方㍍で、ゲーム機は約七十台設置されている。メダルゲーム機はなく、TVゲーム機が主体（テーブル型五十台、シティ型十台、コックピット四台）となっている。

テーブル型には光の反射を防ぐため、プラスチック製の背の高いフードが取り付けられている。同店によると「フードは目隠しにもなり、テーブ

レジャービルの3階で運営している「日乃出ベガス」の店内にて。同3階に映画館があるため、立地条件はそう悪くない

ル型を向かい合わせに置いても、向かいのプレーヤーを気にせずにゲームができるので好評」とのこと。

同店も学生が客層の中心になっており、ハイスコアに対して関心が強いとのこと。同店ではハイスコアを記録したプレイヤー名を店内に掲示したり、小物のプレゼントのサービスなどを行なっている。

「ゲームタウン・ABC」は独特の雰囲気があるゲーム場で、セガ社の運営である。広さは約五百平方㍍。ほとんどがTVゲーム機(テーブル型百台強、シティ型十台、コックピット、アップライト各八台)で、ほかにフリッパー四台、卓球台、ジュークボックスなどが設置されている。

同店は以前は喫茶店で、内装などはまったく手を加えないでゲーム場としたために、雰囲気がかなり変わっている。店は二階にあるが、二階まではエスカレーターが設置されている。店内はかなり暗く、喫茶店時代のデコレーションなども残っている。テーブル型TVゲーム機のイスは喫茶店時代のものをそのまま使っており、クッションが非常に良い。

同店のゲーム機は古いものが多く、十年位前のものもある。同店の佐々木敏雄店長は「店の雰囲気のせいもあるが、サラリーマン客が多く、彼らの好みはマージャン、ゴルフゲームで、それ以外では古いゲーム機で単純なものに人気がある。古いゲーム機でも、ほとんど百円プレイでやっているが、売上げはそんなに悪くない」と語る。ジュークボックスはサービスとして置いており、演奏料金は無料とのこと。

問題は賭博営業の増加

「ジョイランド仙台」はタイトーの運営である。広さは四百平方㍍弱で、TVゲーム機約八十台(テーブル型二十七台、ミドル型三十六台、コックピットとアップライト十六台)、フリッパー六台、メダルゲーム機三十六台などが設置されている。

同店は昨年二月に改装、白を基調としており照明は非常に明るい。間接照明を採用し、ゲームに影響を及ぼさないよう配慮されている。天井を走る無数のイルミネーションが、アクセントとなっている。

改装を機に同店は、ゲームインストラクターの常駐するタイトーの「MGO」一号店となった。以来、多数のインストラクターを養成してきた。現在では各地に核店舗が出来ているため、同店の役割は終了しているとのこと。

客層は中、高校生からサラリーマンまで幅広く、女性客も多いことが特徴とのこと。毎週木曜日は女性サービスデーで、女性に限り二ゲーム無料サービスとなっている。高橋正喜店長は「マニア層は意外と少ない。女性客の多さでは他店に負けない。最近は新しい店が増え、競争は激しくなっている。当店の売上げはこのところ横バイ傾向にある」と語る。

「アミューズパーク」は以前は喫茶店で、約二年前にゲーム場となった。タイトーの運営で広さは約百平方㍍、TVゲーム機(テーブル型三十台、コックピット型八台)主体の店である。

壁面には豆電球を小さな半円形プラスチックで覆った額縁が十個飾られており、人目を引く。同店は学生の固定客が多く、小、中学生は少ないとのこと。同店従業員は「客が気持よく遊べるということを第一に考え、清掃など小さなことにも気を配っている」と語る。

「日乃出ベガス」は映画館や飲食店などが入居しているレジャービルの三階にあり、セガ社が運営している。広さは三百七十平方㍍、ゲーム機はTVゲーム機四十五台(うちテーブル型四十二台)

「単純な内容のTVゲームに人気がある」と語る「ゲームタウン・ABC」の佐々木敏雄店長

旧喫茶店の内装やイスなどをそのまま使用し一風変わった雰囲気のTVゲーム場「ゲームタウン・ABC」の店内にて

データ(順不動)

プレイシティキャロット・仙台店　仙台市中央1-2-3、第一ビル2F、☎022-223-8382、本社=㈱ナムコ(☎03-756-2311) 1

ハイテク・セガ仙台　中央1-8-38、AKビル、☎267-1834、本社=㈱セガ・エンタープライゼス(☎03-743-7433) 2

プレイランド・ファンタジー　中央1-7-6、西原ビル、☎261-6911、本社=同上 3

ゲームタウン・ABC　中央2-2、☎262-5922、本社=同上 4

日乃出ベガス　中央1-10-23、日乃出ビル、☎264-0573、本社=同上 5

ジョイランド金ちゃん　中央1-7-2、松屋ビル☎265-9327、本社=㈱タイトー(☎03-264-8611) 6

ジョイランド仙台　中央1-7-13、☎262-9200、本社=同上 7

アミューズパーク　中央2-5-8、☎265-4952、本社=同上 8

ウィルトーク・タイトー仙台店　一番町2-7-1、☎223-4021、本社=同上 9

あそびの広場　中央2-3-14、ダイエー8F、☎261-1251、本社=㈱ダイエーレジャーランド(☎03-433-9341) 10

ドリーム　中央2-1、☎、本社とも不明 11

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者(ゲーム機オペレーター)、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

ビジネス街での運営で平日のサラリーマン層を主な対象にしている「ウィルトーク・タイトー仙台店」の店内のようす

「家族連れと女性客を増やしたい」と語る「ウィルトーク・タイトー仙台店」の杉山晋三店長

仙台・駅前

全国市街地ゲーム場

フリッパー四台、メダルゲーム機十八台など、合わせて七十二台設置されている。

同店はビルの三階ということで立地面ではあまり良いとは言えないが、常連客が多く、また同じフロアに映画館があるため、映画帰りの客もよく来るので、一般に考えられているほどには悪くないとのこと。

TVゲーム機ではステレオ方式が増えているため、同店ではゲーム機に独自にスピーカーを取り付け、音響も楽しめるように工夫している。同店でも女性サービスデーを設け、女性客の増加に力を入れている。

「ウィルトーク・タイトー仙台店」はゲーム場の集まっている中央通りからは外れ、駅からもやや遠い。タイトーの直営で広さは約百八十平方㍍。TVゲーム機が約五十台(テーブル型三十三台、コックピット、アップライトが五台、ポニー十台など)、メダルゲーム機が十五台など、合わせて六十六台設置されている。

同店は約二年前に改装と同時に店の名前も変更、白を基調とした明るいイメージのゲーム場に一新した。

客層は近くの電子専門学校の学生とサラリーマンが中心とのこと。同店のある一番町一帯はビジネス街であるため、夕方や昼休み時などは、とくにサラリーマンが多いという。従ってゲーム機は、サラリーマンに好まれるマージャンやゴルフもの、メダル機と学生向けの最新ゲームとを、うまくアレンジしているとのこと。

同店の杉山晋三店長は「学生とサラリーマンが中心であるため、休日は客がどうしても減少するので、サービス券を発行し家族連れや女性客の導入に積極的に取り組んでいる。この地区のタイトーの店四軒では、絶えず情報交換を行ない、店の運営上のアイデアや改善策などを話し合っている」と語る。

「あそびの広場」はスーパーのダイエー内にあり、ダイエーレジャーランドの直営である。広さは約六百六十平方㍍あり、TVゲーム機約百七十台(TVゲーム機八十台、プライズ、アーケード機六十五台、メダル機二十台など)、定置型乗物二十五台、バッテリーカー四台など、合わせて約二百台設置されている。

同店は家族連れと小、中学生が中心となっている。機械台数が多いため雑然とした感があるが、見通しをよくするなどレイアウトにも工夫がなされており、管理は行届いているようだ。同店は新風営法八号営業の許可を取っている。

「ドリーム」は約四十平方㍍のフロアにテーブル型TVゲームを中心に約三十台設置されている。TVゲーム機のうち半分近くが五十円プレイとなっている。同店は地元のオペレーターの運営のようだ。

以上が駅周辺のゲーム場であるが、同地区には賭博機による違法営業店がかなりあり、しかも八号営業の許可店が多いようだ。その実態については地元のオペレーターにもわからないとのことだが、健全営業の十倍は下らないと見られている。賭博店はビルの地下とか二階が多いが、一階表通りに面して堂々とやっているところもある。看板もかなり派手で、すぐにそれとわかる。地域住民の間でもゲーム機=賭博機という認識は、かなり強いようだ。

「賭博機営業の防止を目的とした新風営法のはずが、なぜ賭博は減らずに逆に増えているのか」「なぜ賭博営業店に八号営業の許可が下りるのか」という疑問は同地域のオペレーターにとくに強い。宮城県アミューズメント・オペレーター協会の佐久間正則会長は「作る側と使う側がお互いに規制し、健全なゲーム機と賭博機を区別し、はっきりと線引きすべきだ。このままでは法律で締められて、われわれも商売ができなくなる」と話している。

女性サービスデーを設けている「ジョイランド仙台」(上)と同店の高橋正喜店長

右と下の写真はいずれもダイエー8階で運営の「あそびの広場」のようす。機械台数は全部で約200台と多い

ついに登場！

このタイトルと風格が、麻雀コーナーを引き立てる！
他の麻雀のインカムまでアップ！

インカムを上げる原動力、初心者にも魅力の 新機能 、待ち牌表示、４種の理牌

待ち牌表示

独走する記録的インカムを見よ！

製造販売　株式会社 ホームデータ　〒650 神戸市中央区下山手通４丁目13－9 中尾ビル３Ｆ　ＴＥＬ 078-392-1790(代)

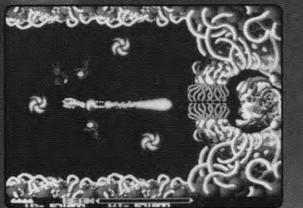
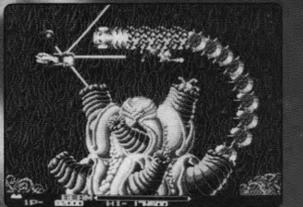
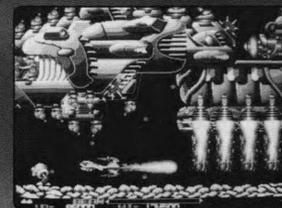
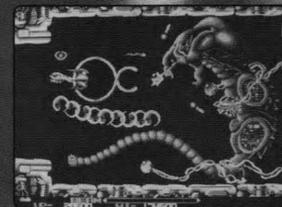
DynaX Inc.　17-1, HATTAN, NIJUKKENYA, MORIYAMA-KU, NAGOYA, JAPAN　TEL 052-791-4113, FAX 791-4168, TELEX 4948-135 CENTRA-J

中日本リース株式会社　〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1 NLビル1F　TEL 052-791-4111代　FAX 791-4168

緊張、壮快、衝撃を一度に体験出来る、話題の異次元シューティングゲーム。

R-TYPE™

アール－タイプ

憎悪と殺戮が支配する世界、それがバイド帝国である。
そこには、我々を恐怖の底へと招く得体の知れない異形生物が生息していた。
一刻も早く、我々の手によってそれらを打ち砕かねばならない。
緊張と対立、今ここに壮絶なる戦いが始まろうとしている。

© 1987 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

Innovations in Recreational Electronic Media.　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問合わせ／お申し込みは……………

irem　アイレム販売株式会社　IREM CORPORATION

本　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06)535-1060(代表)
東京販売　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)442-3081(代表)

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

VHD
VideoDisc
KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティ アンド エム
〒550　大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL(06)533-0147(代)　FAX(06)533-1131

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

ダイスロット押収
ベルギーでオペレーター協会長の店を手入れ

ベルギーと言えばヨーロッパの中でも、比較的賭博機に関して寛大だと思われているが、賭博機としての「スロットマシン」は禁止されている。しかし実際にはこの種の遊技機が多数オペレートされており、このため七月一日、大西洋に面したブランケンベルグのゲーム場が警察の手入れを受けるという事件が起った。手入れを受けたのは、ベルギーのオペレーター協会のAMA（アミューズメントマシン・アソシエーション）の会長、ヘンリー・グラント氏（ベルギー・アミューズメント社社長）のもとにあるゲーム場だったことから、業界側に対する意図的な警察の手入れだと受けとられているが、これらの機械がベルギーから一掃されるのかという問題を含め、事件の推移が見守られている。

情報筋によると、七月一日、ベルギー・アミューズメント社の経営する「スポーツランド」二軒と「クラブ77」二軒の計四ヵ所のゲーム場（いずれもブランケンベルグにある）が、裁判所執行官と警官による手入れを受け、遊技機三十五台が押収された。

押収された遊技機はすべて自動ダイス（サイコロ）ゲーム機だった。これはベルギーで人気があり、少なくともこの日までまったく合法的なゲーム機と考えられていたもの。このためAMAの会長会社（ベルギー・アミューズメント社）のゲーム場を狙って、当局が摘発してきたものと受けとられている。

押収機の大部分は、英国JPM社製のフルーツ（スロット）マシン、残りはスペインMAC社製の「ダイス・ペニー・フォール」だった。うちJPM社のフルーツマシンはベルギー市場向けに作られたもので、外見上は英国のAWP機（アミューズメント・ウィズ・プライズ。要するにリール回転式のスロットマシンである）と同じ。フルーツの代わりにダイスがシンボルに使われており、リールの回転が止まったときのダイスの組み合わせによって遊技の勝負が決まる。一応、リールのストップボタンがついている。

MAC社製の機械はよく分らないが、同じようなものらしい。また以上のほか、他のスペインのメーカー製のダイスゲーム機がわずか含まれている、とのことである。

この事件について、グラント氏は次のように語っている。「これらの機械がスロットマシンに該当すると裁判所が判断したことに驚いている。ベルギーでは賭博機としてのスロットマシンは合法的ではないからだ。しかし、これまでダイスをシンボルに採用したAWP型のスロットマシンは、ずっと容認されていた。ベルギーには約二百のゲーム場があり、その大部分はこれらの遊技機を使っているので、今後の法的手続いかんによれば大きな影響を受けることになるだろう」。

「これらのゲーム場でこれらの遊技機は現金を払い出したりしないし、現金と交換できるトーケン（メダル）も払い出していない。払い出されるトーケンはダイスゲームで再ゲームするためのものにすぎない。これをスロットマシンと同一視するなんて信じられない」、ともグラント氏は語っている。

裁判所がどう関わっているのか、また警察側の説明はどうなのかなど、不明な点は多い。しかしグラント氏の主張にはかなり多くの誤りがあるように思える。払い出されるトーケンが再ゲーム用なのか、現金と交換できるものかという点については、二者択一で論じられるものではなく、どちらも可能だというのが正解だろう。メダルゲームのメダル、クレジット数が換金の根拠となる数字には決してならない、と主張するのは自由であるが、現実はそういう主張とまったく違う場合がある（つまり賭博機として機能する可能性が強い）ので、十分に注意しておかねばならないのではないだろうか。

米国で先に発表された
日本の新ゲーム
タイトーとカプコンの新製品

米国のAM機市場は次第に活発さを増しつつあるが、とくに日本のメーカー開発品が米国で先に発表される例が目立ってきており、注目される。

たとえば米国ロムスター社は七月一日、シカゴのソフィテル・オヘアホテルでディストリビューター会合を開いた際に、二つの新ゲームを発表した。ひとつはタイトーのTVドライブゲーム「トップ・スピード」（日本名「フル・スロットル」）で、タイトーから製造許諾を受け、ロムスター社が（同社では初の）完成品として販売することになっているもの。日本よりも先に米国、欧州市場に出すもので、タイトーの「キック&ラン」と同様のマーケティングになるもようである。

もうひとつはカプコンの新ゲーム「ブラック・タイガー」（日本名「ブラック・ドラゴン」）で、これはPC基板キットがカプコンによる許諾を受けて、米国市場ではロムスター社から出荷されることになっている。日本での販売予定はまだ決まっていないようである。

日本のメーカーの開発したTVゲーム機のほとんどは、まず日本で発表、国内用に出荷され、それから米国、欧州など海外に輸出されるケースが多いが、その逆もいくつか出てきているということになる。これはそのゲーム自体が、日本市場向けというよりも海外市場向けの商品となっていることが理由になっている場合もある（「キック&ラン」など）。また最近の海外市場の購入量は日本国内の約十倍もあり、海外市場のほうが国内市場よりもはるかに重要になるゲームも出てきている。このほかにもいろいろな事情が複合しており、一概にこれが理由になっていると言えるものではないが、以前にはあまり見受けなかった傾向だけに注目されている。

なお注目のデータイーストUSA社フリッパー「レーザーウォー」は、六月十日にシカゴで開かれたディストリビューター会合で、完成品として披露された。

文字どおりデータイーストのフリッパーとしての一号機となる同機は、三月下旬に開かれたACME87で試作機が披露されたが、それに大幅に手を入れ完成させたもの。近く、ディストリビューターを通じて出荷される見通しとなっている（日本での出荷は未定）。

「プレイチョイス10」に
10ゲームを追加
コナミ、カプコンのソフトなど

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）から出ているTVゲーム機「プレイチョイス10」のゲームソフトに、カプコンの「1942」、コナミの「グラディウス」など新たに十ゲームが加わり、次第にソフトの数を増やしつつある。

「プレイチョイス10」はアップライト型、硬貨投入後、十のゲームソフトの中から選択し、ゲームを開始するもので、操作盤には各ゲームに対応できるボタン、レバー、ガンなどのスイッチが備えられている。

第二弾となった十ゲームは次のとおり（カッコ内はソフトの開発メーカー名）。⑪「メトロイド」（任天堂）、⑫「1942」（カプコン）、⑬「ラッシュ&アタック（グリーンベレー）」（コナミ）、⑭「トラック&フィールド（ハイパー・オリンピック）」（コナミ）、⑮「キャッスルバニア」（コナミ）、⑯「ザ・グーニーズ」（コナミ）、⑰「グラディウス」（コナミ）、⑱「バレーボール」（任天堂）、⑲「プロレスリング」（任天堂）、⑳「トロージャン（闘いの挽歌）」（カプコン）。

最初の十ゲームが「スーパーマリオブラザーズ」、「ワイルドガンマン」などすべて任天堂の開発したものだったのに対し、第二弾は任天堂が三、カプコンが二、コナミが五ずつソフトを分担したことになる。これらのゲームソフトのうち、とくに「1942」や「ラッシュ&アタック」は人気が持続しており、なお入手可能なゲームであるが、「プレイチョイス10」のソフトにも入ったことにより、さらに人気を持続することになるもようだ。

「プレイチョイス10」のソフトはなお追加される見込みである。これは一台で十台、二十台分のゲームを提供するわけであり、スペースの有効利用という面からも評価されており、これまでの単体と区別して考えられている。

AMOAエキスポ87出展規模
すでに80％埋まる

AMOAエキスポ87は十一月五－七日、シカゴで開かれるが、第一次募集の締切り（六月末）後の集計結果によると、百十一社が申し込んでおり、三百八十六小間がすでに売れてしまっている。これは設定小間全体（四百八十六小間）の約八割に当たる。

AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）のショー委員会が七月十六日に発表したところによると、まだ出展の申し込みが続いており、最近のAMOAエキスポでは最大規模になる見通しだということである。ちなみに八五年は四百三十三小間、八六年は四百五十二小間となっており、たぶん今年はこれ以上になる。

話題のマシン

セガ社独特の揺動式「アフターバーナー」

空中戦の臨場感

TVガンゲーム機と「オパオパ」基板も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社"体感ゲーム"第六弾「アフターバーナー」が七月二十八日に、またTVガンゲーム機「シューティングゾーン」が同十日、"システムE"第四弾「オパオパ」が同二十日に、それぞれ発売となった。

まず「アフターバーナー」はジェット戦闘機による空中戦を内容としたもので、戦闘機の動きに合わせた可動コックピットを採用し、これまでになかったダイナミックな動きをするのが最大の特徴。航空母艦を発進し、敵機を撃墜しながら進み、帰艦するまで十六ステージ（うちボーナスステージが二ステージ）の構成。

プレイヤーは座席に座りシートベルトを締めてスタート。操縦桿を手前に引くと上昇、前に倒すと下降し、左右に倒すと旋回する。これに合わせてキャビネットが前十三度、後ろ二十七度に、両サイドの支柱中央を軸に回転するとともに、座席とモニター部分（一体となっている）が最大十四度傾く。また高速演算用16ビットCPU二個と画像処理用カスタムLSIの使用で、画面が一瞬のうちに三百六十度横回転するなど、実戦に近いフライト感覚を味わえる。

操縦桿の左右上部にあるボタンで、二十ミリバルカン砲と赤外線誘導ミサイルを、画面表示の照準に合わせて発射。途中エネルギーの空中補給場面もある。三機撃墜されるか帰艦した時点でゲーム終了となる。プレイヤー以外が座席に近づくと、センサーによりムービングが自動的に停止する安全装置を装備。コックピット内上部のランプが点滅し、外部後ろのロゴが電光で浮かび上がるなど豪華な雰囲気を持たせ、ディスプレイ効果も大きい。

コックピット型"ダブルクレイドル・タイプ"でOP価格百七十八万円。なお座席部分のみの"クレイドル・タイプ"も八月下旬発売される。

次に「シューティングゾーン」だが、これはアップライト型で、備え付けの光線銃で画面の標的を狙い撃ちするTVガンゲーム機。クレイ射撃、ジャングルでのハンティング、射撃練習場、飛んでくる気球の狙撃、ギャングとの銃撃戦の五種類のゲームがあり、スタートボタンで選択。一定数以上の標的に命中させると、次のラウンドへ（ここで他種のゲーム選択を変えることもできる）。なお五種のゲームソフトは、今後発売予定の新ソフトと交換できる。ゲームはタイマー制（数段階に切り替え可能）。OP価格二十三万四千円。

「オパオパ」は、二人同時プレイも可能なTVメイズゲームで、プレイヤーのキャラクターに、「ファンタジーゾーン」の"オパオパ"と"ウパウパ"を採用。同ゲームの設定は「ファンタジーゾーン」へ向かう前の訓練ということになっている。四方向レバーと発射ボタンを操作。固定画面で、七パターン構成。

迷路上のコイン（ドット）を次々と取っていくが、モンスターなどが邪魔をする。通路の数カ所にある円内に、ランダムに絵柄が現れ、これを取ると、スピードアップ、レーザーやショットガンの装備、タテあるいはヨコ方向の敵を全滅できる爆弾の装備、体当たり攻撃ができる――などのパワーアップとなる。敵を倒すとコインに変わり、これも含めすべてのコインを取ると一パターンクリア。なお通路は画面端に来るとワープして、正反対の画面端通路につながっている。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で"オパオパ"一匹追加。基板販売でOP価格七万八千円、システムE用ROMキット四万八千円。

アフターバーナー（ダブルクレイドルタイプ）

シューティング・ゾーン

オパオパ

戦闘機が対空対地攻撃しながら

悪の中枢めざし

コナミ「フラック・アタック」基板

戦闘機が空中と地上の敵を撃破していくというTVゲーム機「フラック・アタック」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から八月上旬発売となる。

これは世界制覇をもくろむ悪の帝国が動き出したが、これを阻止し悪の帝国を破壊するため、マッハ二・五で飛ぶ戦闘機"イーグル"が立ち向かっていくというもの。画面はタテ方向自動スクロール。全部で五ステージ（敵国都市、火山地帯、森林地帯、ツンドラ地帯、敵国基地の各上空）が展開。操作は八方向レバーと対空バルカン砲、対地ミサイルの二つの発射ボタンを駆使する。なお各ステージ終りに敵のボスとの戦いがあるが、ここではイーグルが縮小し、発射が十六方向への攻撃となるのが特徴。

敵を破壊するごとに画面上部のレベルメーター（空中と地上の二種）が上がっていき、フルになるとパワーアップ・アイテムが出現。空中のレベルをフルにして現われたアイテムを取ると、レーザー、ダブルレーザー、同じく地上レベルの場合は三連弾、五連弾とそれぞれ二段階にパワーアップ。また特定の地上の敵を破壊するとスピードアップ・アイテムも出現。最後に敵の中枢コンピューターを破壊し、一定数のイーグルが破壊されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万二千円。

フラック・アタック

話題のマシン

ナムコの"システム87"第3弾

5種の兵器駆使

米国アタリ社「ロードブラスター」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TV戦争ゲーム機「ブレイザー」と、米国アタリゲームズ社製TVカーアクションゲーム機「ロードブラスター」が、いずれも七月末に発売となった。

「ブレイザー」は、戦車、戦闘ヘリコプター、戦闘用ホバークラフトに乗り換えながら敵地内を進み、最後に要塞を破壊するというもの。画面はタテ方向へのスクロールだが、地上を斜め上から見た画像で立体感を強調し、地上や水上を走る場合は、画面左下から右上へ向けて進んでいくという方式をとっている。八方向レバーと二つのボタンがあるが、使用兵器により操作が異なる。

戦車は主砲と対空ミサイル装備、四方向発射砲装備、貫通砲装備の三種類があり、格納庫に入ると他の戦車に乗り換えられる。戦車の時は四方向への走行で、敵を体当りで破壊できる。燃料計が時間を経ると減っていく。発着場に来るとヘリかホバークラフトに自動的に乗り換えることになり、ここで燃料がもとに戻る。途中で木箱を撃つと、バリア、オイル、エクステンド、燃料アップなどのアイテムが出現。これを取るが、撃つと消えてしまうので注意。こうして画面は延々と続いていくというロールプレイングゲーム。戦車時に破壊されるか燃料計がゼロになるか、またヘリとホバークラフトの時は敵の弾を受けるか敵機や障害物に衝突するとそれぞれ一回アウトになり、三回アウトでゲーム終了。硬貨の追加投入で継続プレイが可能。なおゲーム終了後、どこまで進んだかにより二等兵から大将まで五段階の階級が実力として表示される。基板販売でOP価格十六万八千円、システム87用ROMキット七万八千円。

「ロードブラスター」は武装した車が、他の車を撃破しながらレースを展開するゲーム。コックピット型で画面を拡大するフレネルレンズが付き、迫力を増している。プレイヤーは発射ボタン付きハンドルと、アクセルを操作。なお同機は車のデザインなどは大手玩具業者のマッチボックス社との提携によるもの。ゴールまでの中間にあるチェックポイントで給油。また路上に現れる赤と緑の燃料を取っても給油できる。武器は数種類あり、途中で入手できる。他車による攻撃や邪魔を避けゴールをめざすが、燃料がなくなればゲーム終了となる。硬貨の追加投入により継続プレイができる。OP価格六十三万七千円。

ブレイザー

ロードブラスター

バスケットボールをゴールに

ブロックを避け

タスコからアーケードゲーム機

バスケットボール投げを採用したアーケードゲーム機「ブロックシュート」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から発売となっている。

手前の下にバスケットボールが出てくる（五個か六個に調節可能）ので、これを持って前方のバスケットに投げる。この時バスケットのすぐ上にある手のブロックが上下に動くので、これを避けてタイミングよく投げる。入ると得点ランプ点灯。タイマー切れかボールがなくなるとゲーム終了。定価八十八万円。

ブロックシュート

通話が楽しめる

カトウ製作所の新「でんわぼっくす」

アニメ映像を楽しむアーケード機「ファミリーでんわぼっくす」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から発売となっている。

アニメ（VHDビデオ）は六種類内蔵、ボタン選択。音声を聞く受話器が二つ付きで、相互に話もできるのが特徴。電取非対象で定価六十三万円。

ファミリーでんわぼっくす

英国製メダル機

ジャレコから「サーカス・サーカス」

マネープッシャータイプの六人用メダルゲーム機「サーカス・サーカス」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から発売となっている。

同機は英国ハレー・レビー社製で、キャビネットは六角形。上部からメダルを落とし、下部のスライド板によりメダルを払い出す。盤面両端の穴に入るとジャックポット。赤主体の豪華なデザイン。OP価格二百八十万円。

サーカス・サーカス

訂正 本紙第312号「話題のマシン総目録」中、タイトー「ドリーミーフォールズ」の価格は定価でなくOP価格の間違いでした。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.67

出版について〈10〉

矢飛圓方

電車が都心を離れてゆくにつれて夜の暗さはその濃密さを増してきたようだ。

時刻がたつのが夜が更けるとゆうかたちで夜を暗黒に塗りこめてゆくというのも、地理的風土的な環境のちがいが夜の漆黒の闇にかかわってくるのだろう。

都心を出発してから電車が走ってゆく時間が長くなればなるほど乗客たちの眠りが深くなるのは電車や乗客たちを包む闇が太古始原の闇に近づくのに従って乗客たちの安堵感が増してゆくからのようでもある。

Nの眠りも深くなっていった。完全に口を開いている。Nは今日も本のことで疲れてしまったことだろう。

逢えばいつも快活な面しか見せないNなのだが、どうやら日日その疲れは酷いものになっているようだ。

ギッシングの《ヘンリー・ライクロフトの手記》を読んだ時に泛んだのがまずNの顔であった。

本を追いかけて生活をしているうちに、気がついてみたら本に追いまわされ生活が破綻しそうになるのだが、ブレーキが効かない。最初は楽しみであったものがいちばん大きな苦痛の原因になっている。

そのまま生活を続けてゆけばこれは破滅型のものになってしまうのではないか。

たまたま経済力がともなっている場合にも今の日本の税制のもとでは自ずから限度がある。

コレクションの末路はいつも悲惨な場合が多いのではないか。

安宅の例がある。あれは結果としては壮大な失敗だった。あれほどの巨大企業の経営者でもあまりにもひとつのことにつよく執着すればこけてしまう。こけるのは非常に簡単で本当に瞬時の出来事として片づけられてしまうのだが。

企業が倒産にまで追いこまれなくても、企業の経営者がはじめたコレクションが個人の手にあまるものになってしまい放り出されることはよくある。

酒店が美術館をつくったり、電車屋が美術館をもったり、銀行の本店に浮世絵の展示室があったり、世界の貨幣の展示室があったりしているのは、安宅とちがって、その経営者が自分でコレクションの限界を設定してブレーキをかけてしまった例だ。

この場合でも、ブレーキをかけた時点で、そのコレクションは個人の手にあまるものになってしまっているのでコレクションを出来るだけいいコンディションで置いておく目的で美術館なり博物館なり展示室なりという形態が今の税制の下では選ばれることになってしまう。

経済力が伴わなくなったコレクションは勿論その時点でしょっちゅう四散しているとゆうことでそういう場合がもっとも多いのではないか。

Nが追っかけているのはその都度その都度出版されている新刊であるから、まあ金さえ払えば入手出来るはずのものだがそれでもNの話をきいていると事はそう簡単に運ばないようだ。

これだけの出版社がその社員の生活の維持を持続してゆかなければならない、従って毎日最低限それに見合うだけの出版点数はどういうことにも関係なしにほぼ自動的になされている。

それでも既定の出版社のものはほぼその動向が把めるようだが、今は社長社員をあわせて計一人という出版社がある日突然ある本を出すとゆうのが多くなってきている。

いわゆるゲリラである。勿論これは事情を何も知らない本の買手側から見た場合ゲリラにうつって見えるとゆうことで、出す側からすれば当然それぞれに必然的な理由をもって必然的な出版がなされていることだろう。

出す側からすれば、きちっとしたスケジュールを組んでその本を発行する日を定め、それこそ一人で何もかも血の染むような努力を重ねた仕事の結果その本が出版されるのだろうが、そういう場合には、既定の出版社の本とちがってほとんど広告らしい広告がなされない場合が多い。

出す人にとってその本には出される必然性があるのだから、その本に対する思いいれもひとしおのもので、とにかく出しさえすればこういう良い本は売れるのに決っているとおもわれているのかもしれないが、Nにとってはそうではない。

予備校でもよく会議がもたれるようになったといってもその内容は殆んどが経営者からの指示、命令に近いものであるのだが、いつも馬鹿のひとつおぼえのように頑張れ頑張れである。

そういう会議にまたよくのる人もいるもので、黙ってきいておけばそれで颯颯と早くすむものを経営者と同じような意見をとうとうと長時間繰り返してのべる馬鹿、悪のりに生甲斐を感じるあるいは悪のりにしか生甲斐を感じられない手合がわが日本では多数棲息しているのである。

こういう連中はまた連鎖反応を惹き起しやすいのだ。一人がのって下らぬことを言うと、これがたちまち燎原の火のように燃え拡がり吾も我もと堂堂回りの同じようなことをさえずり続けるそうだ。

大火事になってしまう。経営者はにんまりしている。

Nは気が気でない。本屋の閉店時間が迫ってくる。閉店時間に間に合わなくなるまでの緊張感ったらないよとNが話してくれたことがある。

そういう本屋に行けなかった日に限って、ゲリラ出版社から珠玉のようなたまに十年に一度しか本を出さないような詩人の詩集が限定出版で出されたりして、また価格も非常に安くて売り切れてしまったりしている。

深沢七郎の植木の盆栽の話であるのだが、自分が気にいった盆栽を持っている人が死ぬのをそれを手に入れたい人たちがその周囲でじっと息をひそめて待っている、死んだ途端にそれをめぐって悲劇喜劇が堰をきったように開始されるというほどのことは新刊の本の場合にはないにしても、Nは現に旅行が好きではない。あるいは旅行が好きでも旅行に出ることが出来ないようだ。

毎日毎日、ルーティンのようにしてほぼ同じことをくりかえすのみのように傍目からは見える。

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	8.50
2	4	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	7.79
3	5	スーパー・リアル麻雀　PⅡ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part II* (Seta/Taito)	7.71
4	2	ＶＳファミリースタジアム（ナムコ） VS. Family Stadium (Namco)	7.67
5	3	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	7.52
6	6	リベンジ・オブ・ドゥ（タイトー） Arkanoid-Revenge of DOH (Taito)	6.50
7	8	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	6.08
8	7	ドラゴンスピリット（ナムコ） Dragon Spirit (Namco)	6.00
9	10	パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社） Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.94
10	—	対戦クイズ・ハイホー（日本物産） Quiz Hyhoo* (Nichibutsu)	5.90
11	9	ハウスマヌカン・六本木ライブ編（日本物産） House Mannequin-Roppongi* (Nichibutsu)	5.71
12	11	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.58
13	18	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Deta East)	5.47
14	15	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.24
15	12	ハレーズコメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.21
16	20	スーパー・リアル麻雀（セタ／タイトー） Super Real Mahjong* (Seta/Taito)	5.21
17	32	ハウスマヌカン（日本物産） House Mannequin* (Nichibutsu)	5.18
18	13	華弥生（中日本リース） Hana-Yayoi* (Dyna)	5.11
19	22	エイリアン・シンドローム（セガ社） Alien Syndrome (Sega)	4.94
20	17	お雀子館（ビデオシステム） Ojanko-Yakata* (Video System)	4.93
21	14	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	4.81
22	24	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	4.80
23	—	バトランティス（コナミ） Battlantis (Konami)	4.75
24	36	ワールドウォーズ（エス・エヌ・ケイ／タイトー） World Wars (SNK/Taito)	4.71
25	30	ＶＳシステム・テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	4.67

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	9.46
2	1	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	9.40
3	3	アウトラン　ＤＸ（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.55
4	—	スーパー・ハングオン（シットダウン）（セガ社） Super Hang-On (Sit Down) (Sega)	8.00
5	4	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	7.95
6	5	ウェック　ル・マン24（ミニスピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Mini Spin) (Konami)	7.20
7	6	ダライアス（タイトー） Darius (Taito)	6.53
8	8	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	6.11
9	9	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy [Speed Buggy] (Tatsumi)	5.60
10	16	スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco)	5.40
11	12	ポールポジションⅡ（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.27
12	—	シューティングゾーン（セガ社） Shooting Zone (Sega)	5.17
13	10	３Ｄ　サンダーセプターⅡ（ナムコ） 3-D Thunder Ceptor II (Namco)	5.16
14	14	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	5.01
15	11	ロックオン（辰巳電子） Lock-On (Tatsumi)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	6.58
2	4	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	6.25
3	5	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	5.88
4	3	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	5.43
5	2	ゴールドウィングス（プリミア） Gold Wings (Premier)	5.00

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ウィルトーク池袋（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、新宿スポーツランド（東京・新宿）、カーニバルプラザ（東京・新宿）、スペースシップ（東京・渋谷）、セガ・ニュー光（大阪・心斎橋）＝セガ社；　プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティ・ビッグキャロット（大阪・難波）＝ナムコ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ラスベガス大宮店（大宮・駅前）＝㈱東京マルサン；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ今出川（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　キャンディ・東花園店（大阪・東花園）＝㈱ＳＮＫ；　アクティ24（大阪・平野）＝㈱カプコン；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；百又ゲームコーナー（大阪・梅田）＝㈱百又。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊼

再び営業者を問う

名義貸し、無許可営業になっていないか

問　遊技設備が賭博用か、あるいは賭博と結びつかないAMゲーム機であるかに関わりなく、一般に遊技設備を設けて営業するのが、「八号営業」になる、というわけで、これはしばしば「ゲーム機設置営業」とも呼ばれています。つまり、この場合でも賭博機とAMゲーム機が混同されており、不快ですが、当分は仕方のないことなのでしょう。

ところで、「ゲーム機設置営業」と言う場合、「八号営業」の大部分（約七割）がいわゆる「その他との併設店」で、ゲームセンターなどの「専業店」が一部分しか占めていないことが理由になっているのでしょう。五十台設置営業している専業店も、五台設置営業しているゲーム喫茶などの併設店も、営業所の数としては一軒です。一般に、ゲーム喫茶を「ゲームセンター」と呼ぶのはなじまないため、「ゲーム機設置営業」と呼ぶわけでしょう。

さて、こうした「ゲーム機設置営業」での「営業者」はだれか、という問題がいつまでもつきまといます。この問題については、このシリーズでも以前とりあげたことがありますが（シリーズ⑬）、改めてもう一度考えてみたいと思います。というのは、ゲーム喫茶などの併設店において、ほとんどの許可営業者が喫茶店経営者などいわゆるオーナー側になっているが、新風営法に関する知識はほとんどなく、もっぱらいわゆるリース業者が新風営法に基づく手続きを行なっているケースが多い、と指摘されているからです。

このことは「併設店」だけでなく「専業店」でもありうることですが、ひょっとしたら実質的な営業者と名義上の営業者がちがうのではないか、その場合は名義貸しになるのではないか——という疑問が消えません。

答　新風営法第十一条で、「第三条第一項の許可を受けた者は、自己の名義をもつて、他人に風俗営業を営ませてはならない。」、また第四十九条第一項第三項で、「第十一条の規定に違反した者」は「一年以下の懲役若しくは五十万円以下の罰金に処し、又はこれを併科する。」と規定しているところですね。

名義貸しの禁止を定めている理由は、もし禁止しなければ許可制にしている意味がなくなるからです。名義貸しの禁止規定の対象となるのは、営業許可名義人に限られます。許可名義人の名義を借りて風俗営業を営んだ者は無許可営業の罪により処罰されることになります。

個人名義で風俗営業の許可を受け営業していた者が、法人組織に切りかえ自分が代表者になって新たに法人名義の営業許可を得ないまま、その法人の計算によって営業を営んだ場合は、営業者は法人でありその代表者は法人の従業者と解されるので、個人が法人に名義貸しをしたことになり、個人について名義貸しの罪が、また法人について無許可営業の罪が成立することになります。

問　やはり実質的な営業者がだれなのか、が一番重要なポイントになっていますね。これについては、「無許可営業の主体は営業者である。営業者とは、自己の計算において営業を営み経済上の利害関係に帰属する主体をいう。単なる営業の名義人や従業者は営業者ではない」（福岡高裁、昭五五・二・二八判決など）となっており、これを基準に考えるしかないのでしょう。

このうち「自己の計算において営業を営み」がいわゆる歩合制を採用している営業所では分りにくい、と考えられているところです。スーパーマーケットのオーナー側が風俗営業許可名義人で、そのテナント側のオペレーターが自分の判断で機械の入替えをしたりしている（営業利益を高めるのが目的である）、しかも遊技料金の回収も行なっている、といった場合、これは名義貸しになりませんか。

答　厳密に言えば名義貸し、無許可営業に該当するケースですね。ところでなぜそんな方式をとっているのでしょう。つまりオペレーターがオーナー側との間で、その営業所使用に関する賃貸契約を結び、オペレーターが営業許可を得ておけばいいことではないでしょうか。

問　現実的には、オーナー側にとって、オペレーターにその場所での営業の権利を認めてしまうことになり、必要に応じてオペレーターを変更させようとしてもできなくなるため、自分のほうで許可をとっておく、ということらしい。そうすれば、オペレーター側が別の業者に変っても、風俗営業の手続きとしては影響がないことになります。

ゲーム喫茶の場合はいろいろありますが、いわゆるリース業者側がその営業所にいつもいるわけではない、というのが最大の理由でしょう。併設店ではこういうケースが多いと思われています。

答　営業者側にすればとるに足らないことでも、それが新風営法に違反している場合があります。その結果、処罰され風俗営業ができなくなることがあります。名義貸しは重要な違反となりますので、よく注意しておくことでしょう。

法律の名称から「取締」がなくなっても、法の趣旨は変更のないことを改めて考えてみて下さい。

新風営法を勉強する会

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年８月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	スーパー・ハングオン（セガ社）	9.68
2	ダブルドラゴン（タイトー）	9.55
3	アウトラン（セガ社）	9.26
4	ロードブラスター（アタリ）	9.05
5	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	8.97
6	スーパースプリント（アタリ）	8.65
7	720°〔スケートボード〕（アタリ）	8.43
8	ロックオン（辰巳／データイースト）	8.33
9	コントラ〔魂斗羅〕（コナミ）	8.27
10	ハングオン（セガ社）	8.08
11	エンデューロレーサー（セガ社）	8.06
12	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト）	7.92
13	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	7.90
14	エイリアン・シンドローム（セガ社）	7.81
15	ベースボール・シーズン（レーランド）	7.80
16	ガントレット　４Ｐ（アタリ）	7.16
17	カルノフ（データイースト）	7.13
18	スパイハンター　II（バリー・ミッドウェー）	7.07
19	ランページ（バリー・ミッドウェー）	7.06
20	カルテット（セガ社）	7.05
21	ワールドシリーズ（シネマトロニクス社）	7.01
22	ビクトリーロード〔怒号層圏〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	6.88
23	ガントレット　２Ｐ（アタリ）	6.86
24	プレイチョイス10（任天堂）	6.78
25	ポールポジション（ナムコ／アタリ）	6.69

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴンドマニア〔魔境戦士〕（データイースト）	8.00
2	ダライアス（タイトー）	8.00
3	バイオニック・コマンド〔トップシークレット〕（カプコン）	7.62

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ラスタンサーガ（タイトー）	8.79
2	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	8.41
3	スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター）	8.38
4	ティード・オフ（テクモ）	7.67
5	トーナメント・アルカノイド（タイトー／ロムスター）	7.65
6	キッドニッキ〔快傑ヤンチャ丸〕（アイレム／データイースト）	7.42
7	ガントレット　II（アタリ）	7.40
8	トップガンナー〔特殊部隊ジャッカル〕（コナミ）	7.29
9	レネゲード〔熱血硬派くにおくん〕（タイトー）	7.21
10	ソーラー・ウォリアー〔ザインド・スリーナ〕（タイトー／メメトロン）	7.20
11	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.14
12	アルカノイド（タイトー／ロムスター）	7.13
13	コズミック・アベンジャー〔無頼拳〕（カプコン）	7.13
14	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	7.11
15	ＶＳ．スーパー・マリオブラザーズ（任天堂）	7.02
16	ダブルドリブル（コナミ）	7.02
17	カイロス〔カイロスの館〕（アルファ電子／ワールドゲームズ）	7.00
18	ペーパーボーイ（アタリ）	6.97
19	ポールポジション　II（ナムコ／アタリ）	6.96
20	カルテット　２（セガ社／サン電子）	6.94

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ピン・ボット（ウィリアムズ）	9.04
2	ハイスピード（ウィリアムズ）	8.62
3	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ）	8.15
4	パーティー・アニマル（バリー・ミッドウェー）	8.00
5	スプリング・ブレイク（プリミア）	7.43
6	モンテカルロ（プリミア）	7.39
7	コメット（ウィリアムズ）	7.32

　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

FLAA/AOU Chairman Suddenly Resigned

On July 20, Akio Nakanishi, chairman of the Federation of Local Amusement Association (FLAA/AOU) suddenly resigned, and Tokuzo Komai, vice-chairman, decided to temporarily act for him. Nakanishi was also chairman of the Tokyo Amusement Machine Operators Association (TAMOA) resigned it, too. It is likely that at TAMOA either vice-chairman Hiroshi Uchida or vice-chairman Tokuzo Komai will temporarily act for Nakanishi. It is expected that at FLAA and TAMOA meetings will be held in September to officially reelect chairman.

Akio Nakanishi has been director and advisor to Taito Corporation of Tokyo, was also former president. Thus he has been responsible for management in respect of actual business. Taito is, as known widely, is one of Japan's largest manufacturer, distributor and operators of amusement games. Taito is operating at more than 500 locations across Japan. Hence, one of Taito's officers has served as chairman of FLAA. The officers of local associations in other prefectures are all surprised at the news that he resigned suddenly.

Concerning the reasons for Nakanishi's sudden resignation from chairman of FLAA, FLAA has made no official announcement. This is true for TAMOA. Generally, however, it is said that, concerning the business procedure Taito caused a trouble with the Tokyo Metropolitan Police Department (MPD), and was placed at a disadvantage, thus forcing Nakanishi to make up his mind to resign chairman of FLAA.

In fact, it is very probable that the trouble with the police, concerning the New Fuei Act in particular, will develope into a very difficult matter. Because the licensing procedure based on the New Fuei Act contains many troublesome and irrational formalities that are beyond the common sense. Additionally, differing from the other prefectural polices, the MPD, while assuming a generous attitude towards gaming machines operation, continues to assume a strict attitude towards amusement games operation.

The confused attitude of the MPD is attributable to the fact they treat amusement games and gaming devices without discrimination. (Strangely enough, there are operators who support the MPD's view,) In the opinion of MPD, since it is troublesome to expose illegal operations of gaming machines, amusement operators, being fellow with the illegal operators, should persuade them so that they give up illegal operations. TAMOA, however, feels that it is a tall order, because illegal gaming operators are never fellow; rather, they are a menace to amusement operators. As for the illegal gaming operators there should be no other way than the police arrests the illegal gaming operators and take steps for criminal disposition. Now, under the New Fuei Act, both the gaming operators and amusement operators belong to the same "Operation No. 8". While the police authorities stand on the strength of this contradictory law, TAMOA is afflicted with the very contradiction. Thus, it may be said that it has become increasingly difficult to bring the deadlock to an end.

In these difficult circumstances, Nakanishi resigned from chairman of FLAA and TAMOA. At FLAA, three vice chairman–Komai, Yasuzo Umehara and Shunsuke Kato–had a meeting in haste and decided that Komai act for Nakanishi as chairman. From now on, these three, upon mutual conference, will operate the FLAA, and at an extraordinary meeting to be held in September, they will reelect chairman.

Komai is managing director of Sega Enterprises Ltd. of Tokyo. He was once director of Nintendo Co., Ltd. of Kyoto, and in August 1982 he left Nintendo and was later invited by Sega to become an officer. At present, at Sega he is responsible for consumer products and also is undertaking game operations. Both Umehara and Kato are president of an operator company. Umehara is also chairman of an amusement operators association in Osaka, and Kato is also chairman in Nagoya. Incidentally, the association in Osaka is said to have Japan's largest number of members (about 800) in Japan, or 10 times as many as that of an association (about 80) in Tokyo.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Sega's "Machvision" Draw Hot Attention

player side of "Machvision"

car side of "Machvision"

Sega unveiled the new type video game "Machvision" intended for the special festival event on July 17. It was developed by Fuji-Sankei Group having a broadcasting/newspaper network, jointly with Sega, as one of attractions in the fairground of Tokyo (Harumi) and Osaka (Nanko).

By utilizing hardware (cabinet, video monitor, etc.) of "Out Run", the player controls it while viewing the video screen, the control signals are sent by wireless (UHF) to the radio-controlled car. Responding to the player's control signal, the radio-controlled car runs the miniature course. The radio-controlled car is equipped with a miniature video camera, and the front scenes viewed from the car are sent to "Out Run" by wireless and projected on to the video screen.

With the advent of "Machvision", the concept of video game has expanded furthermore. This is partly due to the fact that it has become possible to apply wireless technology, a small image photographing element equipped on the radio-controlled car. So far, the manner of enjoying video game has been limited to player-game responses. In the case of "Machvision", however, the scope of enjoyment has expanded externally. It is said to be epoch-making as a game suggestive of the future of game machines In fact, many players gatherd around "Machvision" released, and it was so popular that many players wait forming lines.

Sponsored by Fuji-Sankei Group, under the title "Yume-Kojyo" (Dream Factory), this special event started July 18 and will be continued to August 30. A large-scale event, it also includes a theater, music hall, etc., so that children can enjoy it during the summer vacation. Part of the event is a pavillion called "Super Game Z", where "Machvision" is operated. Thus, although it is only part of the event as a whole, it is said that as one of the largest attractions at the event, most of the visitors come to see "Machvision".

The course where the radio-controlled car runs at "Machvision" is 80 m long. This course is designed in the imaginary diorama that expresses a future city. Accordingly, the front scenes viewed from the camera of the radio-controlled car are just the scenes of the future city. These scenes appear on the video monitor of "Out Run", but they also appear on the 100-inch video screen provided separately.

At the hall there are four each sets of "Out Run" and radio-controlled car, and are played by four players at a certain time intervals. You must wait for a long time to join it.

Sega joined the development of "Machvision", but it is at present unthinkable to commercialize such video game. Because it can be used only at a limited location. However, we cannot say positively that there are no possibilitie's to be commercialized as a coin-op version.